Electronic Arts
209 Redwood Shores Parkway
Redwood City, CA 94065
PRINTED IN U.S.A. / IMPRIMÉ AUX É.-U.
1533305

NINTENDO DS™

Harry Potter

and the Order of the Phoenix™

et l'Ordre du Phénix™

THE VIDEOGAME MANUAL
LE MANUEL DU JEU VIDÉO



INSTRUCTION BOOKLET
LIVRET D'INSTRUCTIONS

Vinny's Lair

PLEASE CAREFULLY READ THE SEPARATE HEALTH AND SAFETY PRECAUTIONS BOOKLET INCLUDED WITH THIS PRODUCT BEFORE USING YOUR NINTENDO® HARDWARE SYSTEM, GAME CARD OR ACCESSORY. THIS BOOKLET CONTAINS IMPORTANT HEALTH AND SAFETY INFORMATION.

IMPORTANT SAFETY INFORMATION: READ THE FOLLOWING WARNINGS BEFORE YOU OR YOUR CHILD PLAY VIDEO GAMES.

⚠WARNING - Seizures

- Some people (about 1 in 4000) may have seizures or blackouts triggered by light flashes or patterns, such as while watching TV or playing video games, even if they have never had a seizure before.
- Anyone who has had a seizure, loss of awareness, or other symptom linked to an epileptic condition should consult a doctor before playing a video game.
- Parents should watch when their children play video games. Stop playing and consult a doctor if you or your child have any of the following symptoms:

Convulsions	**Eye or muscle twitching**	**Loss of awareness**
Altered vision	**Involuntary movements**	**Disorientation**

- To reduce the likelihood of a seizure when playing video games:
 1. Sit or stand as far from the screen as possible.
 2. Play video games on the smallest available television screen.
 3. Do not play if you are tired or need sleep.
 4. Play in a well-lit room.
 5. Take a 10 to 15 minute break every hour.

⚠WARNING - Radio Frequency Interference

The Nintendo DS can emit radio waves that can affect the operation of nearby electronics, including cardiac pacemakers.

- Do not operate the Nintendo DS within 9 inches of a pacemaker while using the wireless feature.
- If you have a pacemaker or other implanted medical device, do not use the wireless feature of the Nintendo DS without first consulting your doctor or the manufacturer of your medical device.
- Observe and follow all regulations and rules regarding use of wireless devices in locations such as hospitals, airports, and on board aircraft. Operation in those locations may interfere with or cause malfunctions of equipment, with resulting injuries to persons or damage to property.

⚠WARNING - Repetitive Motion Injuries and Eyestrain

Playing video games can make your muscles, joints, skin or eyes hurt after a few hours. Follow these instructions to avoid problems such as tendinitis, carpal tunnel syndrome, skin irritation or eyestrain:

- Avoid excessive play. It is recommended that parents monitor their children for appropriate play.
- Take a 10 to 15 minute break every hour, even if you don't think you need it.
- When using the stylus, you do not need to grip it tightly or press it hard against the screen. Doing so may cause fatigue or discomfort.
- If your hands, wrists, arms or eyes become tired or sore while playing, stop and rest them for several hours before playing again.
- If you continue to have sore hands, wrists, arms or eyes during or after play, stop playing and see a doctor.

⚠WARNING - Battery Leakage

The Nintendo DS contains a rechargeable lithium ion battery pack. Leakage of ingredients contained within the battery pack, or the combustion products of the ingredients, can cause personal injury as well as damage to your Nintendo DS.

If battery leakage occurs, avoid contact with skin. If contact occurs, immediately wash thoroughly with soap and water. If liquid leaking from a battery pack comes into contact with your eyes, immediately flush thoroughly with water and see a doctor.

To avoid battery leakage:

- Do not expose battery to excessive physical shock, vibration, or liquids.
- Do not disassemble, attempt to repair or deform the battery.
- Do not dispose of battery pack in a fire.
- Do not touch the terminals of the battery, or cause a short between the terminals with a metal object.
- Do not peel or damage the battery label.

Important Legal Information

REV-E

This Nintendo game is not designed for use with any unauthorized device. Use of any such device will invalidate your Nintendo product warranty. Copying of any Nintendo game is illegal and is strictly prohibited by domestic and international intellectual property laws. "Back-up" or "archival" copies are not authorized and are not necessary to protect your software. Violators will be prosecuted.

Vinm's Lair

The official seal is your assurance that this product is licensed or manufactured by Nintendo. Always look for this seal when buying video game systems, accessories, games and related products.

Official Nintendo Seal

Nintendo does not license the sale or use of products without the Official Nintendo Seal.

THIS GAME CARD WILL WORK ONLY WITH THE NINTENDO DS™ VIDEO GAME SYSTEM.



Wireless DS Single-Card Download Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES DOWNLOADED FROM ONE GAME CARD.



Wireless DS Multi-Card Play

THIS GAME ALLOWS WIRELESS MULTIPLAYER GAMES WITH EACH DS SYSTEM CONTAINING A SEPARATE GAME CARD.

⚠ CAUTION - Stylus Use

To avoid fatigue and discomfort when using the stylus, do not grip it tightly or press it hard against the screen. Keep your fingers, hand, wrist and arm relaxed. Long, steady, gentle strokes work just as well as many short, hard strokes.

EVERYONE

E

CONTENT RATED BY ESRB

LICENSED BY Nintendo

NINTENDO, NINTENDO DS AND THE OFFICIAL SEAL ARE TRADEMARKS OF NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. ALL RIGHTS RESERVED.

CONTENTS

Starting the Game 3
Harry's Most Dangerous Year Yet 4
Complete Controls 5
Setting up the Game 7
Explore Hogwarts™ 8
Spell-casting 10
Dumbledore's Army 13
Tasks 15
Games 16
Saving and Loading 20
Multi Player 21
Limited 90-Day Warranty 22

STARTING THE GAME

NINTENDO DS™

1. Turn OFF the Nintendo DS™ system by pressing the Power Button. Never insert or remove a Game Card when the power is ON.
2. Insert the *Harry Potter and the Order of the Phoenix*™ Game Card into the Game Card slot on the Nintendo DS. To lock the Game Card in place, press firmly.
3. Turn ON the Power Button. The Health and Safety screen appears.
4. To load the game, touch the game's icon on the Touch Screen (unless the Nintendo DS System is set to Auto Mode in the Settings Menu).
5. When the title screen appears, touch the Touch Screen to advance to the Main Menu.

 Note: Sound is produced through the headphones while the Nintendo DS system is in Sleep Mode. Reduce the volume on the Nintendo DS system to avoid this.

Vimm's Lair

Harry's Most Dangerous Year Yet

From the Dementor™ attack in Little Whinging to the epic battles at the Ministry of Magic, experience all of the harrowing action of Harry's fifth year at Hogwarts School of Witchcraft & Wizardry.

With the wizarding world in denial about Voldemort's return, Harry recruits a small group of his fellow students and secretly trains them in practical defensive magic. The group name themselves 'Dumbledore's Army'.

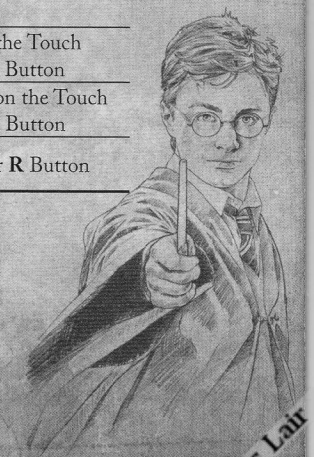
Take up Harry's wand and explore the dark corridors, secret rooms and extensive grounds of Hogwarts. Compete in After School Games, talk to enchanted portraits and use your Nintendo DS stylus like a wand to perfect your spell-casting.

So sharpen your wizarding skills, boost your courage and prepare yourself to battle Lord Voldemort™ and his fearsome Death Eaters in Harry's most dangerous and demanding year yet.

Complete Controls

General Gameplay

Move Harry	+Control Pad ⇧/⇩/⇦/⇨
Pause game	START
Access object	Touch the object on the Touch Screen or press the **B** Button
Talk to character	Touch the character on the Touch Screen or press the **A** Button
Access Folio Universitas	Press the **L** Button or **R** Button



Vimm's Lair

QUIDDITCH™

WITH QUAFFLE

ACTION	CONTROL
Fly player	+Control Pad ⇧/⇩/⇦/⇨
Pass/Shoot	**A** Button
Dodge tackle	**B** Button
Bludger ball defence	**R** Button
Special shot	**L** Button + **A** Button

WITHOUT QUAFFLE

ACTION	CONTROL
Fly player	+Control Pad ⇧/⇩/⇦/⇨
Tackle	Bump opponent
Call in Beater	**R** Button
Special tackle	**L** Button + **A** Button

SETTING UP THE GAME



It's time for Harry to take up his wand and face his toughest challenges so far.

1. Touch OPTIONS to set your game preferences.
2. Touch SINGLE PLAYER at the Main Menu to begin the adventure, or touch MULTI PLAYER to start playing an After School Game with a friend (see *Multi Player* on p. 21).



Explore Hogwarts

Harry will have to explore Hogwarts to discover secrets and succeed in his quest to recruit members for Dumbledore's Army.

Harry's Compass

Harry will never get lost exploring the passages, corridors and rooms of Hogwarts, thanks to his handy compass! For each task, his compass will show the way to go.

Tip

Cast spells on pieces of furniture – you never know what you may find!

Harry's Folio Universitas

Access Harry's Folio Universitas to keep track of all the things he discovers around Hogwarts, like Chocolate Frogs™ and Gobstones. There are many items scattered throughout the castle with which Harry can interact. When he discovers enough items, a photo from the *Harry Potter and the Order of the Phoenix* film is unlocked! In addition, Harry must meet certain objectives – also listed in this manual (see *After School Games* on p. 16).

- To delve into Harry's Folio Universitas, press the **R** Button or **L** Button.

The Noticeboard

The noticeboard is in the Gryffindor™ common room. It shows you the classrooms and After School Games Harry has played and the difficulty level and O.W.L. grade he's achieved in each.

- To access the noticeboard, touch it with the stylus.

To unlock and play a classroom game, Harry must wait for the appropriate class to start.

Tip

- To unlock harder difficulty levels, Harry must first play the easier ones.

Vinnie's Lair

Spell-Casting

To defend himself and his companions, complete his tasks and successfully explore every inch of Hogwarts, Harry must cast all sorts of spells.

Casting Non-Combat Spells

1. On the Touch Screen, touch the object you would like to cast a spell on or press the **B** Button. The symbol for the appropriate spell appears on the top screen.
2. Use your stylus like a wand to draw the same symbol on the Touch Screen.

Tip
Watch where the glowing guide on the symbol begins and which way it moves.

- You must cast the spell before the timer runs down. If you don't, start again from step one and give it another try!



Non-Combat Spells

Accio™
Summoning Charm draws the object towards the spell-caster

Depulso
A jinx used to push the object away from the spell-caster

Incendio
Charm used to conjure bluebell flames - sets fire to the object

Reparo
Mending Charm that will fix small broken objects

Wingardium Leviosa
Levitating Charm which lifts up small objects to move from one place to another

Dueling

Sometimes, there's no way to avoid a duel – so get ready to defend yourself!

1. First touch the portrait of the person you want to duel, then if you're in a group, double touch the portrait of the character as whom you wish to fight.
2. Touch your character's portrait again to bring up their spell list. Choose a spell, then select its level: Uno, Duo or Tria.

- The higher the spell level, the more difficult it is to cast and the more it drains your magic reserves (in blue).

3. Use your stylus as a wand to cast your spell.

Tip
Be warned! If you fail to cast your spell properly, it won't work and you'll have drained your magic for nothing!

4. When your opponent fights back, keep an eye on your health level (in green). It decreases when you are hit by a spell!
5. After your opponent's spell is cast, continue casting with your chosen character or select another spell to use.

Vinny's Lair

Tips

- When a character runs out of health, they faint and are out of the battle.
- Cast *Stupefy Tria* to Stun your opponent and cause extra damage.
- Cast *Flipendo Tria* not only to stun your opponent, but also to cause extra damage.
- The higher the spell level, the more powerful its effect.

Note: You can improve Harry's, Ron's and Hermione's spell dueling skills at D.A. meetings, held in the Room of Requirement.

Dueling (Combat) Spells

Flipendo
Knocks an opponent onto their backs

Protego
Shield Charm allows the caster to repel spells

Stupefy
Stuns an opponent temporarily

Ventus
Conjures a spiralling gust of wind towards the opponent

Dumbledore's Army

Since Umbridge™ won't allow the students to practice any Defense Against the Dark Arts (DADA) spells, Hermione convinces Harry to take matters into his own hands. Harry and a small group called Dumbledore's Army (the D.A.) meet secretly in the Room of Requirement. The spells they learn there will prepare the young wizards for their O.W.L.s, and for a confrontation with Voldemort and his Death Eaters.

Room of Requirement

The D.A. gather in the Room of Requirement whenever a meeting is called to train secretly in practical defensive magic.



Vinny's Lair

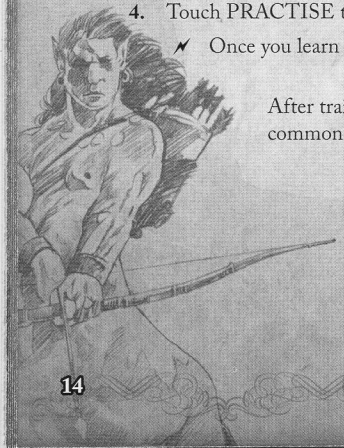
Spell Training

Harry, Hermione and Ron must practice casting to learn new spells and increase their spell levels. Spells with a higher level are more powerful. All the spells that the D.A. can practice are listed in the spellbook.

1. To begin training, touch the open spellbook resting on the lectern or press the **B** Button.
2. Harry's page appears in the spellbook.
3. Choose a new spell to learn by touching its corresponding box. That spell's training page appears.
4. Touch PRACTISE to begin training.

- Once you learn your spell, it is added to your spellbook.

After training, Harry, Ron and Hermione return to the common room.



Tasks

To get around Hogwarts and to assemble Dumbledore's Army, Harry will need to talk to students, teachers, portraits and other Hogwarts residents and complete various tasks for them.

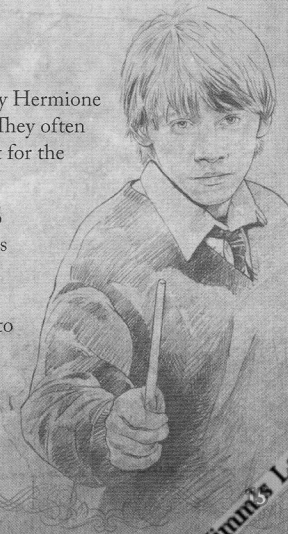
- Tap on someone or press the **A** Button to talk to them. They may need Harry to lend a hand.

Harry's Friends

It always helps to talk to your friends – especially Hermione and Ron, who are nearly always at Harry's side. They often have good ideas on where to go, whom to recruit for the D.A., or what to do next.

Hogwarts Portraits

The enchanted portraits dotted around Hogwarts guard hidden shortcuts that Harry can use to go quickly from one area of the castle to another. However, to get past a portrait, Harry will need to learn its password by completing a task.



Vinnie's Lair

Games

After School Games

After School Games not only give Harry the chance to win the Quidditch Cup for Gryffindor again, but also let him play Gobstones, Exploding Snap and Chocolate Frogs.

Balance

Keep Harry moving as he crosses the bridge wall. Drag the pointer to the left or right to try to keep it as close to the middle of the bar as possible. The further it strays from the middle, the slower and wobblier Harry gets!

Climb

Touch each hand and foot to help Harry up the wall. If you're too slow or you miss, Harry slows down.

Exploding Snap

Remember each Wizard Card's place on the table. When a card turns over on the top screen, tap on the position it appeared in. See how high a level you can reach.

Tip

Try knocking your opponent's Gobstones out of the scoring target. Sneaky!

Playing Quidditch

A Quidditch team is made up of seven players:

Three Chasers	Chasers pass, catch and try to shoot the scoring ball (Quaffle) through one of the opposition's three scoring hoops.
Two Beaters	Beaters don't handle the Quaffle or score goals but wield bats to keep the opposition Bludgers (attack balls) away from their teammates.
The Keeper	The Keeper tries to prevent the opposition from scoring by catching the Quaffle before it goes through one of his team's hoops.
The Seeker	The Seeker's objective is to catch the Golden Snitch™.

Winning Quidditch

When the two halves of the Golden Snitch meet on the Snitch bar, the game is over – so make sure you have more points than your opponent when they do!

Vinnie's Lair

Classroom Games

Test your spell-casting skills and try to earn top O.W.L. grades in each of these challenging games.

Astronomy
Draw the constellation shown on the top screen by joining the stars on the Touch Screen. Drag the stylus from one star to the next to join them up.

Care of Magical Creatures
Follow the instructions to meet the creature's needs. You can feed and even pet the creatures!

Charms
Draw the same shape on the Touch Screen as shown on the top screen, then play the After School Game.

Divination
Touch the symbol that matches the one that appears in the crystal ball as quickly as you can.

Herbology
Touch each plant pot the correct number of times to grow the plants quickly. Don't miss or the plants will shrivel!

History of Magic
How good is your knowledge of magic? Now is your chance to find out!

Occlumency
Stop your thoughts (in blue) from being read by dragging them back into your head. Touch each attempt to read your mind (in orange) to stop it.

Potions
Follow the recipe instructions as quickly as possible for the best rating.

Transfiguration
Use your stylus to color in the shape and reveal the pattern as quickly as possible.

O.W.I. Grades

Passing Grades	Failing Grades
O: Outstanding	**P**: Poor
E: Exceeds Expectations	**D**: Dreadful
A: Acceptable	**T**: Troll



Tips

- Classroom games are great practice for the Ordinary Wizarding Levels.
- Buckbeak™ and the Thestrals are meat eaters, so don't feed them vegetables. They don't like them!

O.W.L.s

Harry must eventually take his O.W.L.s in the Great Hall. His first exam includes Transfiguration, Charms, History of Magic and Potions. His final exam tests him in Herbology, Divination and Astronomy.

Vimm's Lair

Saving and Loading



Saving

The game saves at the end of each task. It also saves each time you find a collectable object, so you never lose something you pick up.

Loading

- To load a saved game, select SINGLE PLAYER from the Main Menu, then double touch the save you want to load.

Deleting

- To delete a saved game, select SINGLE PLAYER from the Main Menu, then touch the save you want to delete. Touch ERASE GAME to delete it.

Multi Player

Single-Card Play

1. From your Nintendo DS system, touch MULTI PLAYER from the Main Menu, touch SINGLE CARD PLAY and then SEND SINGLE-CARD PLAY GAME.
2. From your friend's Nintendo DS system, touch DS DOWNLOAD PLAY from the DS Menu Screen. It then begins searching for your Nintendo DS.
3. From your friend's Nintendo DS, touch the name of your Nintendo DS. When asked, touch YES to download the software. This could take a while, depending on the strength of your connection.
4. From your Nintendo DS, select HOST SINGLE-CARD PLAY GAME and choose the game you want to play together.
5. From your friend's Nintendo DS, touch JOIN GAME and then touch the game name when it appears.
6. From your Nintendo DS, touch START GAME and let the fun begin!

Vinny's Lair

Multi-Card Play

If both you and a friend own the game, you can play After School Games together!

1. From your Nintendo DS system, touch MULTI PLAYER from the Main Menu, touch HOST GAME and then choose a game to play.
2. From your friend's Nintendo DS system, touch MULTI PLAYER from the Main Menu, then JOIN GAME. It then begins searching for your Nintendo DS.
3. From your friend's Nintendo DS, touch the game name when it appears on the Game Lobby screen.
4. From your Nintendo DS, touch START GAME and away you go!

Limited 90-Day Warranty

Electronic Arts Limited Warranty

Electronic Arts warrants to the original purchaser of this product that the recording medium on which the software program(s) are recorded (the "Recording Medium") and the documentation that is included with this product (the "Manual") are free from defects in materials and workmanship for a period of 90 days from the date of purchase. If the Recording Medium or the Manual is found to be defective within 90 days from the date of purchase, Electronic Arts agrees to replace the Recording Medium or Manual free of charge upon receipt of the Recording Medium or Manual at its service center, postage paid, with proof of purchase. This warranty is limited to the Recording Medium containing the software program and the Manual that were originally provided by Electronic Arts. This warranty shall not be applicable and shall be void if, in the judgment of Electronic Arts, the defect has arisen through abuse, mistreatment or neglect.

This limited warranty is in lieu of all other warranties, whether oral or written, express or implied, including any warranty of merchantability or fitness for a particular purpose, and no other representation of any nature shall be binding on or obligate Electronic Arts. If any such warranties are incapable of exclusion, then such warranties applicable to this product, including implied warranties of merchantability and fitness for a particular purpose, are limited to the 90-day period described above. In no event will Electronic Arts be liable for any special, incidental, or consequential damages resulting from possession, use or malfunction of this Electronic Arts product, including damage to property, and to the extent permitted by law, damages for personal injury, even if Electronic Arts has been advised of the possibility of such damages. Some states do not allow limitation as to how long an implied warranty lasts and/or exclusions or limitation of incidental or consequential damages so the above limitations and/or exclusion of liability may not apply to you. In such jurisdictions, the Electronic Arts' liability shall be limited to the fullest extent permitted by law. This warranty gives you specific rights. You may also have other rights that vary from state to state.

Returns Within the 90-Day Warranty Period

Please return the product along with (1) a copy of the original sales receipt showing the date of purchase, (2) a brief description of the difficulty you are experiencing, and (3) your name, address and phone number to the address below and Electronic Arts will mail a replacement Recording Medium and/or Manual to you. If the product was damaged through misuse or accident, this 90-day warranty is rendered void and you will need to follow the instructions for returns after the 90-day warranty period. We strongly recommend that you send your products using a traceable delivery method. Electronic Arts is not responsible for products not in its possession.

EA Warranty Information

If the defect in the Recording Medium or Manual resulted from abuse, mistreatment or neglect, or if the Recording Medium or Manual is found to be defective after 90 days from the date of purchase, choose one of the following options to receive our replacement instructions:

Online: http://warrantyinfo.ea.com

Automated Warranty Information: You can contact our automated phone system 24 hours a day for any and all warranty questions:

US 1 (650) 628-1900

EA Warranty Mailing Address

Electronic Arts Customer Warranty
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Vinny's Lair

Notice

Electronic Arts reserves the right to make improvements in the product described in this manual at anytime and without notice. This manual and the product described in this manual are copyrighted. All rights reserved. No part of this manual may be copied, reproduced, translated, or reduced to any electronic medium or machine readable form without prior written consent of Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, California 94063-9025.

Technical Support Contact Info

E-mail and Website: For instant access to all of our technical support knowledge, please visit http://support.ea.com.

Telephone Support: Technical Support is also available from 8am to 5pm PST by calling us at US 1 (650) 628-1001. **No hints or codes are available from Technical Support.**

Mailing Address: Electronic Arts Technical Support
PO Box 9025
Redwood City CA 94063-9025

If you live outside of the United States, you can contact one of our other offices.

In **Australia**, contact:
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

In the **United Kingdom**, contact:
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Phone (0870) 2432435
http://eauk.custhelp.com

In **Australia**: For Technical Support and Game Hints and Tips, phone the EA HOTLINE: 1 902 261 600 (95 cents per min.) CTS 7 days a week 10 AM–8 PM. If you are under 18 years of age parental consent required.

HARRY POTTER AND THE ORDER OF THE PHOENIX Software © 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All rights reserved.

HARRY POTTER characters, names and related indicia are trademarks of and © Warner Bros. Entertainment Inc. Harry Potter Publishing Rights © JKR.
WBIE LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s07)

All other trademarks are the property of their respective owners.

Vinnie's Lair

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO®, UNE CARTE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ – VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

⚠ AVERTISSEMENT - Danger d'attaque

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une attaque ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous connaissez une telle attaque, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer avec des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants:

 convulsions **tics oculaires ou musculaires** **troubles de la vue**
 mouvements involontaires **perte de conscience** **désorientation**
- Pour diminuer les possibilités d'une attaque pendant le jeu :
 1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
 2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
 3. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou avez besoin de sommeil.
 4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
 5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

⚠ AVERTISSEMENT – Interférence avec les fréquences radio

Le Nintendo DS peut émettre des ondes radio pouvant affecter le fonctionnement d'appareils électroniques rapprochés, incluant les stimulateurs cardiaques.

- Ne pas jouer avec le Nintendo DS à moins de 22 cm d'un stimulateur cardiaque, quand vous utilisez sa caractéristique de jeu sans fil.
- Si vous portez un stimulateur cardiaque ou tout autre mécanisme médical implanté, ne pas utiliser la caractéristique de jeu sans fil du Nintendo DS avant d'avoir d'abord consulté votre médecin ou le fabricant de l'appareil implanté.
- Observez tous les règlements concernant l'utilisation des appareils sans fil dans des endroits tels que les hôpitaux, les aéroports et à bord des avions. Leur fonctionnement dans ces endroits peut interférer avec l'équipement ou en causer le mauvais fonctionnement, ayant pour résultat des blessures ou des dommages matériels.

⚠ AVERTISSEMENT - Blessures dues aux mouvements répétitifs et tension oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tensions oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de voir à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Lorsque vous utilisez le stylet, il n'est pas nécessaire de le serrer ou d'appuyer trop fort sur l'écran. Cela risque d'entraîner gêne ou fatigue.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bras ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

⚠ AVERTISSEMENT - Écoulement du liquide de la pile

Le Nintendo DS contient une pile au lithium-ion. L'écoulement d'ingrédients contenus dans la pile ou les éléments combustibles des ingrédients peut causer des blessures personnelles et endommager votre Nintendo DS. Dans le cas d'un écoulement de la pile, éviter tout contact avec la peau. Dans un cas de contact, lavez la surface contaminée avec de l'eau savonneuse. Dans le cas de contact avec les yeux, rincez abondamment à l'eau claire et voyez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- N'exposez pas la pile à des vibrations ou à des chocs excessifs; tenez-la au sec.
- Ne pas démonter, ni tenter de réparer, ni de déformer la pile.
- Ne jamais jeter les piles dans les flammes.
- Ne pas toucher les points de connexion de la pile, ni causer de court circuit entre les points de connexion avec un objet de métal.
- Ne retirez pas, ni n'endommagez, l'étiquette de la pile.

REV–E

Informations légales importantes

Ce jeu Nintendo n'est pas conçu pour s'utiliser avec un appareil non-autorisé. L'utilisation d'un tel appareil invalidera votre garantie de produit Nintendo. Toute copie d'un jeu Nintendo est illégale et strictement interdite par les lois domestiques et internationales régissant la propriété intellectuelle. Les copies de "sauvegarde" ou d'"archivage" ne sont pas autorisées et ne sont pas nécessaires à la protection de vos logiciels. Tout contrevenant sera poursuivi.

Vinn's Lair

Ce sceau officiel est votre garantie que le présent produit est agréé ou manufacturé par Nintendo. Recherchez-le toujours quand vous achetez des appareils de jeu vidéo, des accessoires, des jeux et d'autres produits connexes.

Official Nintendo Seal

Nintendo n'agréé pas la vente ou l'utilisation de produits ne portant pas le Sceau officiel de Nintendo.®

CETTE CARTE DE JEU N'EST COMPATIBLE QU'AVEC L'APPAREIL DE JEU VIDÉO NINTENDO DS™.



Jeu DS sans fil unicartouche à téléchargement

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL TÉLÉCHARGÉES À PARTIR D'UNE SEULE CARTOUCHE.



Jeu DS sans fil multicartouche

CE JEU VOUS PERMET DE JOUER DES MATCHS MULTIJOUEUR SANS FIL LORSQUE CHAQUE APPAREIL DS CONTIENT UNE CARTOUCHE DE JEU.

⚠ Mise en garde - Utilisation du stylet

Pour éviter la fatigue et l'inconfort lors de l'utilisation du stylet, ne le tenez pas trop fort et ne l'appuyez pas fortement contre l'écran. Gardez vos doigts, votre main et votre bras détendus. Les mouvements continus sans trop de pression fonctionnent aussi bien que les nombreux mouvements courts à grande pression.

EVERYONE
ENFANTS ET ADULTES
E
CONTENT RATED BY
CONTENU ÉVALUÉ PAR
ESRB

SOUS LICENCE DE
Nintendo®

NINTENDO, NINTENDO DS ET LE SCEAU OFFICIEL SONT DES MARQUES DE COMMERCE DE NINTENDO.
© 2006 NINTENDO. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Table des matières

Pour commencer 29
L'année la plus dangereuse jusqu'à maintenant 30
Liste complète des commandes 31
Configuration du jeu 33
Explorer Poudlard 34
Jeter des sorts 36
Armée de Dumbledore 39
Tâches 41
Jeux 42
Enregistrement et chargement 46
Multijoueur 47
Garantie limitée de 90 jours 49

Pour commencer

Nintendo DS™

1. Éteignez votre appareil Nintendo DS™. Ne jamais insérer ni retirer une carte de jeu lorsque l'appareil est allumé.
2. Insérez la carte de jeu *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*™ dans la fente prévue à cet effet. Appuyez fermement pour bien la verrouiller.
3. Allumez l'appareil. L'écran sur les précautions de santé et sécurité apparaît.
4. Pour charger un jeu, appuyez sur l'icône du jeu à l'écran tactile (sauf si l'appreil Nintendo DS est réglé à Auto Mode au menu Settings).
5. Lorsque l'écran titre apparaît, appuyez sur l'écran tactile pour passer au menu principal.

Remarque: Du son sera émis des écouteurs alors que l'appareil Nintendo DS est en mode veille. Réduisez le volume de l'appareil Nintendo DS pour éviter ceci.

Vinnie's Lair

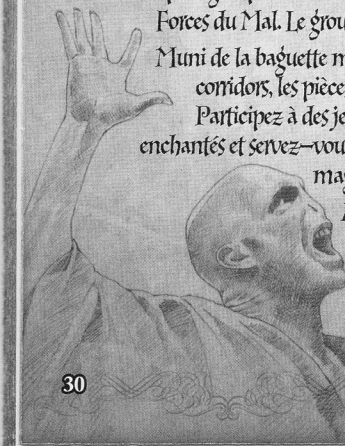
L'année la plus dangereuse jusqu'à maintenant

De l'attaque des Détraqueurs à Little Whinging aux combats épiques au ministère de la magie, vivez toute l'action bouleversante de la cinquième année de Harry à Poudlard, École de Sorcellerie.

Alors que le monde de la sorcellerie anticipe le retour de Voldemort, Harry recrute un petit groupe d'élèves et les entraîne secrètement en défense contre les Forces du Mal. Le groupe se donne le nom «Armée de Dumbledore».

Muni de la baguette magique de Harry, explorez les sombres corridors, les pièces secrètes et l'immense territoire de Poudlard. Participez à des jeux parascolaires, parlez à des portraits enchantés et servez-vous de votre stylet Nintendo DS comme baguette magique pour jeter des sorts comme un pro.

Alors aiguisez vos habiletés de sorcellerie, prenez votre courage à deux mains et préparez-vous à affronter Voldemort[MD] et ses effrayants Mangemorts au cours de l'année la plus dangereuse et la plus exigeante que Harry ait connue à Poudlard.



Liste complète des commandes

Commandes générales

Déplacer Harry	+Croix directionnelle ⇧/⇩/⇦/⇨
Interrompre le jeu	**START**
Accéder à un objet	Toucher l'objet à l'écran tactile ou appuyer sur le bouton **B**
Parler à un personnage	Toucher le personnage à l'écran tactile et appuyer sur le bouton **A**
Accéder au Folio Universitas	Appuyer sur le bouton **L** ou le bouton **R**



Vimm's Lair

Quidditch[MD]

En possession du Souafle

Action	Commande
Faire voler un joueur	+ Croix directionnelle ⇧/⇩/⇦/⇨
Effectuer une passe/Tir au but	Bouton **A**
Éviter un tacle	Bouton **B**
Défendre contre les Cognards	Bouton **R**
Manœuvre spéciale	Bouton **L** + bouton **A**

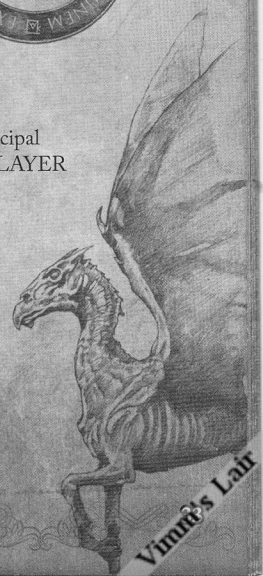
Sans le Souafle

Action	Commande
Faire voler un joueur	+ Croix directionnelle ⇧/⇩/⇦/⇨
Tacle	Cogner l'adversaire
Appeler un Batteur	Bouton **R**
Tacle spécial	Bouton **L** + bouton **A**

Configuration du jeu

À l'aide de sa baguette magique, Harry doit maintenant relever les défis les plus difficiles jusqu'à maintenant.

1. Touchez OPTIONS pour choisir vos préférences.
2. Touchez SINGLE PLAYER à partir du menu principal pour entamer votre aventure ou touchez MULTI PLAYER pour jouer à un jeu parascolaire avec un de vos amis (voir *Multijoueur* p. 47).



Explorer Poudlard

Harry devra explorer Poudlard afin de découvrir des secrets et réussir à recruter les membres de l'Armée de Dumbledore.

Compas de Harry

Grâce à son compas, Harry ne se perdra jamais pendant qu'il explore des passages, des corridors et des pièces de Poudlard! Son compas lui indique toujours le chemin.

Conseil

Jetez des sorts sur des meubles; vous serez surpris de voir ce qui peut s'y cacher!

Le Folio Universitas de Harry

Accédez au Folio Universitas de Harry pour examiner tous les trucs qu'il découvre en parcourant Poudlard, comme des Chocogrenouilles et des Bavboules. Le château contient un tas d'objets avec lesquels Harry peut interagir. Lorsqu'il découvre un nombre d'objets suffisant, vous déverrouillez une photo du film *Harry Potter et l'Ordre du Phénix*! Harry doit également atteindre certains objectifs qui vous sont indiqués ici (voir *Jeux parascolaires* à la p. 42).

- Pour ouvrir le Folio Universitas de Harry, appuyez sur le bouton **R** ou le bouton **L**.

Le tableau d'affichage (Noticeboard)

Le tableau d'affichage se trouve dans la salle commune de Gryffondor. Il vous indique les classes et les jeux parascolaires auxquels Harry a participé, ainsi que le niveau de difficulté et les notes qu'il a obtenues aux épreuves de BUSE.

- Pour accéder au tableau d'affichage, touchez-le à l'aide du stylet.

Pour déverrouiller et jouer un jeu de cours, Harry doit attendre que le cours approprié débute.

Conseil

- Pour déverrouiller des niveaux de difficulté plus élevés, Harry doit réussir les niveaux plus faciles.

Vinnie's Lair

Jeter des sorts

Pour se défendre et défendre ses compagnons, réussir ses tâches et explorer tous les recoins de Poudlard avec succès, Harry doit jeter divers types de sorts.



Jeter des sorts non liés au combat

1. À l'écran tactile, touchez l'objet sur lequel vous désirez jeter un sort ou appuyez sur le bouton **B**. Le symbole du sort approprié apparaît sur l'écran supérieur.
2. Utilisez votre stylet comme baguette magique pour dessiner le même symbole sur l'écran tactile.

Conseil
Surveillez le point de départ du guide brillant et la direction dans laquelle il se déplace.

- Vous devez réussir à jeter le sort avant que le temps ne soit écoulé. Sinon, recommencez au début!

Sorts non liés au combat

Accio
Sortilège qui tire l'objet en direction du jeteur de sort

Répulso
Sort qui sert à éloigner l'objet du jeteur de sort

Incendio
Sortilège qu sert à créer des flammes bleues; met feu aux objets

Reparo
Sortilège qui sert à réparer de petits objets cassés

Wingardium Leviosa
Sortilège qui soulève de petits objets dans les airs pour les déplacer

Duels

Parfois, il est impossible d'éviter un duel alors préparez-vous à vous défendre!

1. D'abord, touchez le portrait de l'individu contre lequel vous désirez vous battre, puis si vous êtes en groupe, touchez deux fois le portrait du personnage que vous désirez incarner.
2. Touchez à nouveau le portrait de votre personnage pour afficher sa liste de sorts. Choisissez un sort, puis sélectionnez son niveau : Uno, Duo ou Tria.

- Plus le niveau du sort est élevé, plus il est difficile à jeter et plus il vide vos réserves de magie (en bleu).

3. Utilisez votre stylet comme baguette magique pour jeter votre sort.

Conseil
Soyez averti! Si vous ne réussissez pas à jeter votre sort correctement, il ne fonctionnera pas et vous aurez utilisé toute cette magie pour rien!

4. Quand votre adversaire attaque, surveillez votre niveau de santé (en vert). Il baisse quand un sort est jeté sur vous!
5. Après que votre adversaire ait jeté un sort sur vous, continuez à jeter des sorts en incarnant le même personnage ou sélectionnez un sort différent.

Vinnie's Lair

Conseils

- Quand le niveau de santé d'un personnage tombe à zéro, il perd connaissance et ne peut plus participer au combat.
- Jetez un sort *Tria Stupéfix* pour assommer votre adversaire et causer davantage de dommages.
- Jetez un sort *Tria Flipendo* pour non seulement assommer votre adversaire mais causer aussi davantage de dommages.
- Plus le niveau du sort est élevé, plus ses effets sont puissants.

Remarque : Vous pouvez améliorer les habiletés de duel de Harry, Ron et Hermione aux réunions de l'A.D. qui ont lieu dans la Salle sur Demande (Room of Requirement).

Sorts pour duel (combat)

Flipendo
Propulse l'adversaire vers le sol

Protego
Sortilège de protection qui permet au jeteur de sort de renvoyer les sorts

Stupéfix
Assomme un adversaire temporairement

Ventus
Envoie un coup de vent vers l'adversaire

Armée de Dumbledore

Puisque Ombrage ne permet pas aux étudiants de pratiquer la défense contre les Forces du Mal, Hermione convainc Harry de prendre le contrôle de la situation. Harry et un petit groupe portant le nom Armée de Dumbledore (l'A.D.) se rencontrent dans la Salle sur Demande. Les sorts qu'ils apprennent ici prépareront ces jeunes sorciers à réussir les épreuves de BUSE et à affronter Voldemort et ses Mangemorts.

Salle sur Demande (Room of Requirement)

L'A.D. se rassemble dans la Salle sur Demande quand une réunion est organisée afin de pratiquer la défense contre les Forces du Mal.



Vinnie's Lair

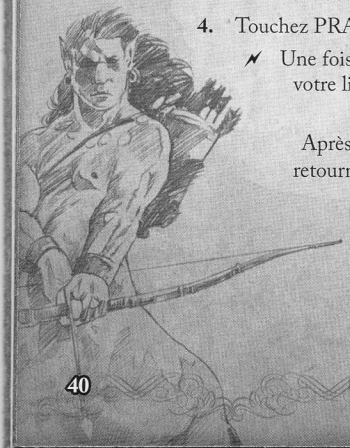
Entraînement sur les sorts

Harry, Hermione et Ron doivent pratiquer leurs habiletés pour apprendre de nouveaux sorts et augmenter leurs niveaux de sorts. Les sorts de niveaux supérieurs sont plus puissants. Tous les sorts que peut pratiquer l'A.D. se trouvent dans le livre du sort (spellbook).

1. Pour commencer l'entraînement, touchez le livre du sort ouvert qui repose sur le lutrin ou appuyez sur le bouton **B**.
2. La page de Harry apparaît dans le livre du sort.
3. Choisissez un nouveau sort à apprendre en touchant sa case. La page d'entraînement de ce sort apparaît.
4. Touchez PRACTISE pour débuter l'entraînement.

- Une fois que le sort est bien assimilé, il est ajouté à votre livre du sort.

Après l'entraînement, Harry, Ron et Hermione retournent à la salle commune.



Tâches

Pour se déplacer dans Poudlard et assembler l'Armée de Dumbledore, Harry devra discuter avec des élèves, des professeurs, des portraits et d'autres résidents de Poudlard afin d'accomplir des tâches.

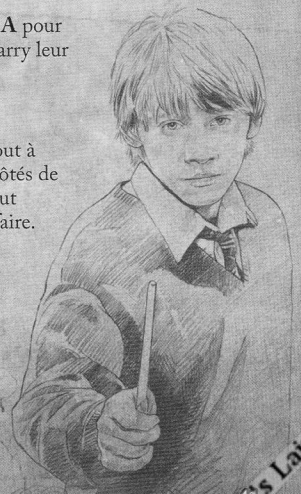
- Touchez quelqu'un ou appuyez sur le bouton **A** pour leur parler. Ils auront peut-être besoin que Harry leur rende service.

Les amis de Harry

Ça fait toujours du bien de parler à ses amis, surtout à Hermione et Ron qui sont presque toujours aux côtés de Harry. Ils ont souvent de bonnes idées quand il faut décider où aller, qui recruter dans l'A.D. ou quoi faire.

Portraits

Les portraits enchantés qui se trouvent un peu partout dans Poudlard cachent des raccourcis secrets que Harry peut utiliser pour se déplacer rapidement d'un endroit à un autre à l'intérieur du château. Toutefois, pour accéder à un raccourci, Harry devra obtenir le mot de passe en accomplissant une tâche.



Vinnie's Lair

Jeux

Jeux Parascolaires

Les jeux parascolaires donnent à Harry la chance de gagner à nouveau la coupe de Quidditch pour Gryffondor, mais également de jouer à Gobstones (Bavboules), Exploding Snap (Bataille) et Chocolate Frogs (Chocogrenouilles).

Balance

Aidez Harry à traverser le pont en marchant sur la rampe. Glissez le curseur vers la gauche ou la droite pour tenter de le garder le plus près du centre de la barre. Plus le curseur se trouve loin du centre, plus Harry se déplace lentement et plus il manque d'équilibre!

Climb

Touchez chaque main et chaque pied pour aider Harry à grimper le mur. Si vous être trop lent ou si vous manquez un pas, Harry ralentit.

Exploding Snap

Mémorisez l'emplacement des Cartes de sorciers sur la table. Lorsqu'une carte est montrée à l'écran supérieur, tapez sur son emplacement sur l'écran tactile. Voyez jusqu'à quel niveau vous pouvez vous rendre.

Conseil
Tentez de propulser les Bavboules de votre adversaire hors de la zone de but. Sournois!

Jouer à Quidditch

Une équipe de Quidditch contient sept joueurs :

Trois Poursuiveurs	Les Poursuiveurs effectuent des passes, attrapent et tirent le Souafle dans un des trois anneaux adverses.
Deux Batteurs	Les Batteurs ne touchent pas au Souafle et ne comptent pas de buts mais ils se servent de bâtons pour empêcher les Cognards (balles d'attaque) de toucher leurs coéquipiers.
Le Gardien	Le Gardien tente d'empêcher l'adversaire de marquer des buts en attrapant le Souafle avant qu'il ne pénètre un des anneaux de son équipe.
L'Attrapeur	L'objectif de l'Attrapeur est d'attraper le Vif d'or.

Gagner au Quidditch

Lorsque les deux moitiés du Vif d'or se rencontrent dans l'indicateur du Vif d'or, le match se termine. Alors, assurez-vous d'avoir le plus grand nombre de points quand cela se produit.

Vinny's Lair

Jeux de cours

Testez vos habiletés de jeteur de sorts et tentez d'obtenir de bonnes notes dans chacun de ces jeux éprouvants.

Astronomy

Dessinez la constellation affichée à l'écran supérieur en reliant les étoiles aur l'écran tactile. Glissez le stylet d'une étoile à l'autre pour les relier.

Care of Magical Creatures

Suivez les instructions pour subvenir aux besoins des créatures. Vous pouvez les nourrir et même les caresser!

Charms

Reproduisez à l'écran tactile la forme affichée à l'écran supérieur, puis jouez au jeu parascolaire.

Divination

Touchez le symbole qui correspond au symbole apparaissant dans la boule de cristal le plus vite possible.

Herbology

Touchez les pots de plantes le bon nombre de fois pour faire pousser les plantes rapidement. Ne manquez pas votre coup sinon les plantes flétrissent!

History of Magic

Vous connaissez bien la magie? Nous verrons bien si c'est le cas!

Occlumency

Évitez qu'on lise vos pensées (en bleu) en les replaçant dans votre tête. Touchez toutes les tentatives de lecture de pensées (en orange) pour les arrêter.

Potions

Suivez la recette le plus vite possible pour obtenir le meilleur classement.

Transfiguration

Utilisez votre stylet pour colorier la forme et révéler le motif le plus vite possible.

Notes

Notes de passage	Notes d'échec
O : Exceptionnel	**P** : Faible
E : Au-delà des attentes	**D** : Pitoyable
A : Acceptable	**T** : Troll



Conseils

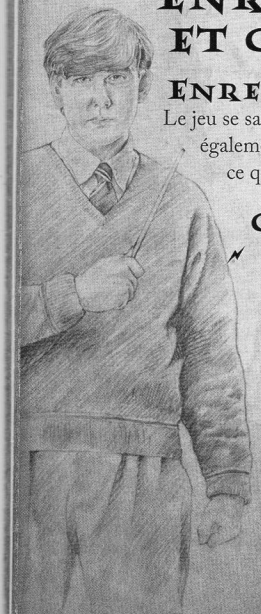
- Les jeux de cours aident à vous préparer pour les BUSE.
- Buck et les Sombrals sont des carnivores alors ne leur donnez pas de légumes. Ils ne les aiment pas!

Épreuves de BUSE

Harry doit éventuellement passer les épreuves de BUSE dans la Grande Salle (Great Hall). La première épreuve teste sa maîtrise des cours Transfiguration, Charms, History of Magic et Potions. La dernière épreuve teste sa maîtrise des cours Herbology, Divination et Astronomy.

Vinni's Lair

Enregistrement et chargement



Enregistrement

Le jeu se sauvegarde à la fin de chaque tâche. Il se sauvegarde également chaque fois que vous trouvez un objet à récolter, ce qui vous évite de perdre des objets trouvés.

Chargement

- Pour charger une partie sauvegardée, sélectionnez SINGLE PLAYER à partir du menu principal, puis touchez la partie désirée à deux reprises.

Suppression

- Pour supprimer une partie sauvegardée, sélectionnez SINGLE PLAYER à partir du menu principal, puis touchez la partie désirée. Touchez ERASE GAME pour la supprimer.

Multijoueur

Jeu à une seule carte de jeu

1. À partir de votre appareil Nintendo DS, touchez MULTI PLAYER à partir du menu principal, touchez SINGLE CARD PLAY puis SEND SINGLE-CARD PLAY GAME.
2. À partir de l'appareil Nintendo DS de votre ami, touchez DS DOWNLOAD PLAY à partir de l'écran de menu. Son appareil tente alors de repérer votre Nintendo DS.
3. À partir de l'appareil Nintendo DS de votre ami, touchez le nom de votre Nintendo DS. À l'invite, touchez YES pour télécharger le logiciel. Ceci peut prendre quelques minutes, selon la qualité de connexion.
4. À partir de votre Nintendo DS, sélectionnez HOST SINGLE-CARD PLAY GAME et choisissez le jeu désiré.
5. À partir du Nintendo DS de votre ami, touchez JOIN GAME puis touchez le nom du jeu lorsqu'il apparaît.
6. À partir de votre Nintendo DS, touchez START GAME et amusez-vous!

Vinnie's Lair

Jeu multicarte

Si vous et votre ami possédez chacun un exemplaire du jeu, vous pouvez jouer ensemble à des jeux parascolaires!

1. À partir de votre appareil Nintendo DS, touchez MULTI PLAYER à partir du menu principal, touchez HOST GAME puis choisissez un jeu.
2. À partir de l'appareil Nintendo DS de votre ami, touchez MULTI PLAYER à partir du menu principal, puis JOIN GAME. Son appareil tente alors de repérer votre Nintendo DS.
3. À partir du Nintendo DS de votre ami, touchez le nom du jeu lorsqu'il apparaît à l'écran Game Lobby.
4. À partir de votre Nintendo DS, touchez START GAME et amusez-vous!

Garantie limitée de 90 jours

Garantie limitée d'Electronic Arts

Electronic Arts garantit à l'acheteur original de ce produit que le support d'enregistrement sur lequel le(s) programme(s) est(sont) enregistré(s) ne comporte aucun défaut de matériaux ou de fabrication pour une période de 90 jours suivant la date de l'achat. Si le support d'enregistrement présente des défauts au cours des 90 jours de garantie, Electronic Arts s'engage à le réparer ou à le remplacer gratuitement sur réception du support et d'une preuve d'achat au centre de service. La présente garantie est limitée au support d'enregistrement contenant le(s) programme(s), fourni à l'origine par Electronic Arts. Cette garantie ne sera pas applicable et sera annulée si Electronic Arts juge que le défaut du produit résulte d'abus, de mauvais traitements ou de négligence.

Cette garantie limitée remplace toute autre garantie, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, y compris les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, et Electronic Arts ne tiendra compte d'aucune autre forme de représentation ou de réclamation. Si de telles garanties sont incapables d'exclusion, alors ces garanties applicables à ce produit, incluant les garanties de qualité marchande et d'aptitude pour une utilisation particulière, sont limitées à la période de 90 jours mentionnée ci-dessus. Electronic Arts ne sera responsable, en aucun cas, de tout dommage spécial, accidentel ou indirect provenant de la possession, de l'utilisation ou du fonctionnement défectueux de ce produit de Electronic Arts, y compris des bris de propriété, et jusqu'à ce qui est permis par la loi, les blessures corporelles, même si Electronic Arts a été notifié de la possibilité de tels dommages. Certains États américains n'autorisent pas de limitation quant à la durée d'une garantie implicite ni d'exclusions ou limitations concernant les dommages accidentels ou indirects. Donc, les limitations et/ou exclusions énoncées ci-dessus ne s'appliquent peut-être pas dans votre cas. Dans de tels champs d'application, la responsabilité de Electronic Arts sera limitée en vertu de la loi. Cette garantie vous accorde des droits précis et vous rend admissible à d'autres droits, selon l'État dans lequel vous habitez.

Vimm's Lair

RETOURS À L'INTÉRIEUR DE LA PÉRIODE DE GARANTIE DE 90 JOURS

Veuillez retourner le produit accompagné d'une copie de la facture originale portant la date de l'achat ainsi que d'une brève description du problème rencontré. Veuillez inclure votre nom, adresse et numéro de téléphone et envoyer le tout à l'adresse ci-dessous afin qu'Electronic Arts puisse vous faire parvenir un nouveau support d'enregistrement. Si le produit est endommagé par un mauvais usage ou par accident, cette garantie de 90 jours est annulée et vous devez suivre les directives données concernant les retours après la période de garantie de 90 jours. Nous vous recommandons fortement d'envoyer votre produit par le biais d'une forme d'expédition retraçable. Electronic Arts n'est pas responsable des produits qui ne se trouvent pas en sa possession.

INFORMATIONS SUR LA GARANTIE DE EA

Si le support d'enregistrement ou le manuel a été endommagé en raison d'abus, de mauvais usage ou de négligence, ou si le support d'enregistrement ou le manuel présente un défaut après les 90 jours suivants la date d'achat, choisissez une des options suivantes pour obtenir nos directives de remplacement :

En ligne : http://warrantyinfo.ea.com

Message enregistré portent sur la garantie – Notre système de message automatisé vous est offert 24 heures par jour afin de répondre à toute question concernant la garantie :

É.-U. 1 (650) 628-1900

ADRESSE POSTALE DU SERVICE DES GARANTIES DE EA

Electronic Arts Customer Warranty

P.O. Box 9025

Redwood City, CA 94063-9025

AVIS

Electronic Arts se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans préavis. Ce manuel et le logiciel décrit dans ce manuel sont protégés par des droits d'auteur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce manuel ni du logiciel décrit ne peut être copiée, reproduite, traduite, ni transmise par voie électronique sans le consentement préalable par écrit de Electronic Arts, P.O. Box 9025, Redwood City, Californie 94063-9025.

SERVICE D'ASSISTANCE TECHNIQUE

Courriel et Internet : Pour accéder directement à nos connaissances techniques : fr-support@ea.com (en français), http://support.ea.com (en anglais)

Pour obtenir de l'assistance technique, vous pouvez également nous téléphoner au É.-U. 1 (650) 628-1001, entre 8h00 et 17h00 (heure du Pacifique). Prenez note que l'assistance technique n'est offerte qu'en anglais. Aucun truc n'est dévoilé à ce numéro.

Adresse postale : Electronic Arts Technical Support
P.O. Box 9025
Redwood City, CA 94063-9025

Si vous résidez à l'extérieur des États-Unis, veuillez vous adresser à l'un des bureaux suivants.

En **Australie** :
Electronic Arts Pty. Ltd.
P.O. Box 432
Southport Qld 4215, Australia

Au **Royaume-Uni** :
Electronic Arts Ltd.
P.O. Box 181
Chertsey, KT16 0YL, UK
Téléphone : (0870) 243-2435.
http://eauk.custhelp.com

En **Australie** : Pour obtenir de l'assistance technique ainsi que des trucs et astuces, téléphonez au 1 902 261 600 (0,95$US la min.), 7 jours par semaine, de 10h00 à 20h00. Si vous avez moins de moins de 18 ans, vous devez obtenir le consentement de vos parents.

Logiciel HARRY POTTER ET L'ORDRE DU PHÉNIX © 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA et le logo de EA sont des marques de commerce ou des marques déposées de Electronic Arts Inc. aux É.-U. et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés.

HARRY POTTER et tous les personnages et éléments qui y sont associés sont des marques de commerce et © de Warner Bros. Entertainment Inc.
Droits d'édition de Harry Potter ©JKR.
Logo de WBIE, bouclier de WB: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s07)

Toutes les autres marques de commerce appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Proof of Purchase/Preuve d'achat

Harry Potter and the Order of the Phoenix
Harry Potter et l'Ordre du Phénix
1533305

Vinnie's Lair